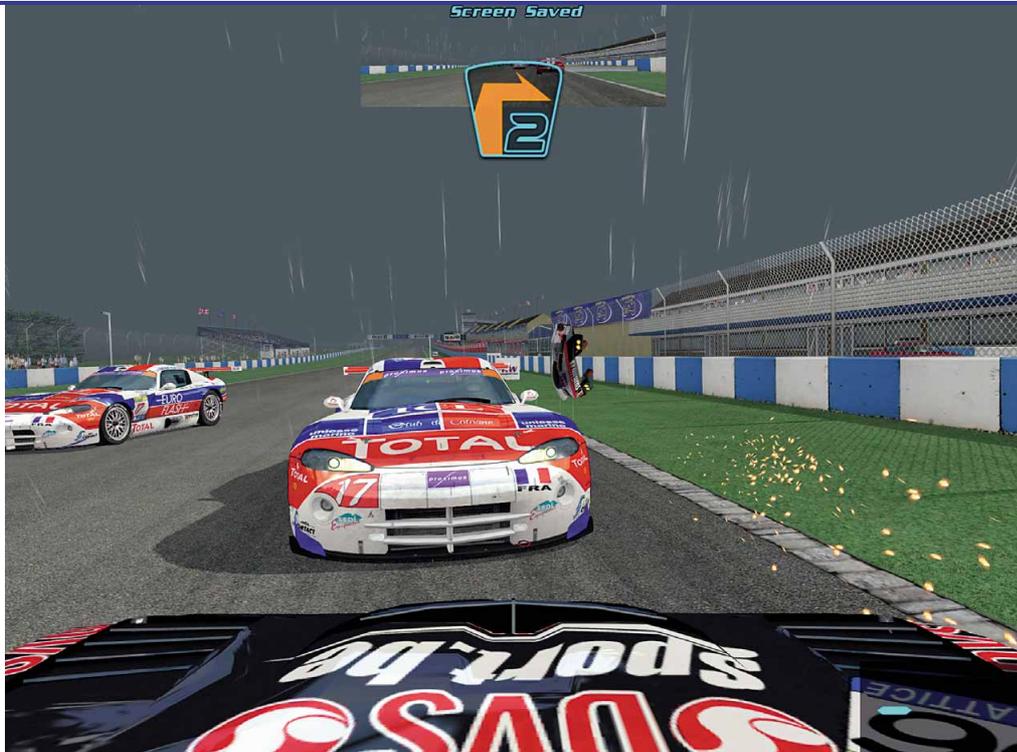




Die Rennwiederholungen wirken wie im Fernsehen.



Die reine Ego-Perspektive spielt sich extrem rasant.



Bei Regen erhöht sich die Unfallgefahr: Nach einem 180-Grad-Schlenker blicken wir direkt ins Cockpit des CPU-Gegners.



Benzin im Blut

# GTR



Sturm auf die Genre-Spitze: Die von Simbin entwickelte Renn-Simulation begeistert Genre-Profis mit neuen Realismus-Maßstäben. Aber auch Einsteiger werden exquisit bedient!

**FACTS**

- > offizielle FIA-GT Lizenz
- > 10 Original-Strecken
- > 3 Spielmodi
- > 60 Original-Autos
- > 4 Kameraperspektiven
- > LAN- und Online-Modus für 24 Spieler
- > Headtrack-Unterstützung
- > detaillierte Wagen-Setups

**V**orschusslorbeeren sollte man eigentlich mit Bedacht verteilen. Im Falle von **GTR** waren diese aber mehr als gerechtfertigt: Das von uns zum besten Sportspiel der diesjährigen E3-Messe gekürte Rennspektakel überholt im GameStar-Test souverän die gesamte Konkurrenz. Noch nie wurde digitaler Motorsport so realistisch, aber gleichzeitig zugänglich und optisch aufregend inszeniert.

**Arcade oder Simulation?**

Nach Laden des Spiels werden Sie mit einem schlichten Menübildschirm konfrontiert. Hier wählen Sie zwischen den drei angebotenen Spielmodi: Arca-

de, Semi-Pro und Simulation. Die schwedischen Entwickler von Simbin setzten sich zwar zum Ziel, eine möglichst akkurate Simulation der FIA GT- und NGT-Serie zu programmieren. Trotzdem bedachte man auch Einsteiger und Gelegenheitsrennspieler. Für diese ist der Arcade-Modus prädestiniert, der in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt ist. Hier heizen Sie ähnlich sorglos und actionreich wie in **Need for Speed Underground** über einen der zehn Original-Kurse, von Spa über Donington Park und Estoril bis hin zu Magny Cours.

**Auch für Sonntagsfahrer**

Die gewählte Schwierigkeitsstufe entscheidet darüber, wie schwer Sie es im Rennen haben: Als »Sonntagsfahrer« fordern le-

diglich drei Kontrahenten Sie heraus, zudem sind Autoschäden deaktiviert, und Lenkassistenten helfen Ihnen beim Bremsen und Gas geben. Treten Sie hingegen als »Alien on Wheel« an, nimmt Ihr Wagen vollen Schaden, Steuerungshilfen sind aufs Nötigste minimiert. Und die neun CPU-Fahrer geben alles, um Sie zu schlagen. Leider fehlt im Arcade-Modus die Option, eine komplette GT-Meisterschaft zu absolvieren. Dazu müssen Sie schon auf Semi-Pro oder Simulation durchstarten.

**Maßgeschneiderte Meisterschaft**

In beiden Profi-Modi entfaltet **GTR** seinen ganzen Reiz. Zwar gewinnen die recht bieder gestalteten Menüs auch hier keinen Schönheitspreis, dafür wird

Rennspielern ansonsten alles geboten, wonach sie sich die Finger schlecken. Im Meisterschafts-Modus spielen Sie eine vollständige Saison nach den Daten von 2003. Beginnend in Barcelona kämpfen Sie sich bis zum letzten Rennen in Monza vor. Dabei fahren Sie wahlweise mit den GT-Modellen ab 600 Pferdestärken oder mit den NGT-Boliden ab 450 PS. 60 lizenzierte Luxusautos von Ferrari, Porsche, BMW, Lotus und Lamborghini stehen in der **GTR**-Garage zur Auswahl, allesamt anhand von echten Telemetriedaten nachmodelliert. Zusätzlich locken noch exotischere Vehikel wie die beliebten amerikanischen »Muscle Cars« oder die »British Beefs« wie der Lotus Elise, die Sie aber nur in Einzelrennen steuern dürfen.



Im dicht gedrängten Fahrerfeld kämpfen wir mit unserem schwarzen Lamborghini um eine gute Platzierung. (1600x1200)

## Realismus total

**GTR** fühlt sich so echt an wie noch kein anderes Rennspiel zuvor. Wenn Sie im Simulations-Modus ohne Fahrhilfen, dafür nach strengem FIA-Regelwerk und mit voll aktiviertem Schaden aus der Cockpit-Ansicht über den Asphalt rollen, wird selbst die harmloseste Schikane zur Herausforderung. Vorsichtig tastet man sich mit schweißsnassen Händen Meter für Meter voran und versucht, die PS-Monster zu bändigen. Einmal zu viel Gas gegeben, und Ihr Schlitten legt eine 360-Grad-Drehung hin. Aber selbst, wenn man diverse Lenkassistenten einschaltet, was Sie per Tastendruck jederzeit managen, spielt sich **GTR** alles andere als einfach. Bodenwellen, Unebenheiten wie Schlaglöcher und verschiedene Asphaltbeläge machen jeden Kurs zum Erlebnis. Anfangs empfiehlt es sich, in der Außenansicht zu spielen. Erst nach etwas Eingewöhnungszeit bieten sich die drei Ego-Perspektiven an, inklusive der von uns favorisierten Motorhauben-Sicht. Dank der präzisen Steuerung spielt sich **GTR** traumhaft-egal, ob mit Tastatur, Gamepad oder Force-Feedback-Lenkrad.

Jedes im Spiel vorkommende Auto steuert sich völlig anders – man spürt förmlich, ob man in einem Porsche 911 oder einen Laborghini Diablo sitzt. Realismus auch bei der Gegner-KI: Die Aktionen der Computer-Widersacher wirken verblüffend menschlich, sie machen Fehler, nutzen aber auch jede Chance eiskalt zum Überholen.

## Optionen im Überfluss

Ein Rennwochenende besteht aus je zwei Trainings und Qualifikationsrunden, einem Warm-Up und dem sonntäglichen Rennen. Wer will, kann die zehn Strecken aber auch in aller Ruhe im Übungsmodus inspizieren oder nur ein einzelnes Rennwochenende absolvieren. Die Options-

vielfalt ist vorbildlich: Gegneranzahl, Renndistanz und KI-Stärke bestimmen Sie ebenso wie Wetterbedingungen und Realismusgrad. Bis zu 58 Wagen können theoretisch gleichzeitig über die Polygon-Pisten rollen. Ausdauernde PC-Piloten legen die Original-Distanz der echten GT-Rennläufe zurück – dann ist man bis zu drei Stunden unterwegs!

## TECHNIK-CHECK

### AUFLÖSUNG

Flexibel: Wenn Sie bereit sind, einige Abstriche bei Grafik zu machen, können Sie mit GTR schon ab einer GeForce 2 und einer 1-GHz-CPU Ihre Runden drehen. Für Edelfgrafik mit Anisotropem Filter und Kantenglättung sollten Sie aber mindestens eine Radeon 9700 Pro und einen Prozessor mit 2,0 GHz unter der Haube haben.

### RAM/FESTPLATTE

Auf Maschinen mit 256 MByte quält Sie GTR nicht nur mit langen Ladezeiten, sondern auch mit ständigem Nachlade-Schluckauf auf der Piste. Erst mit 512 MByte Arbeitsspeicher sind Sie auf der sicheren Seite. Die Renn-Simulation benötigt etwa 1,0 GByte Plattenplatz.

### TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die Auflösung herunterdrehen, flitzen Sie – auf Kosten der Übersicht – pro Stufe etwa 10 Prozent flüssiger durch die Rundkurse.
- 2 Für einen kleinen Performance-Schub aktivieren Sie die »niedrigen Strecken-Texturen«. Dafür wirken die Bauten abseits der Piste pixelig.
- 3 Reduzieren Sie die maximale Anzahl der Gegner auf ein gesundes Mittelmaß (etwa 16). Das entlastet sowohl CPU als auch Grafikkarte erheblich.
- 4 Experimentieren Sie im Optionsmenü mit den drei vorgegebenen Detailstufen und passen Sie einzelne Optionen wie »Spezialeffekte« oder »Schatten« an. **BP**

## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		GeForce 12 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
700 MHz	800x600 (min. Details, 256 MByte)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,2 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024 (AF)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,7 GHz	1280x1024 (AF)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200 (FSAA, AF)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar   ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß   ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar   ■ flüssiges Spielen möglich



Unser Porsche 911 hat auf der Monza-Strecke schon einige Schäden eingesteckt.

### Grafik-Highlight mit Realismus-Look

Wirkt **GTR** auf den ersten Blick etwas nüchtern, offenbaren sich schon nach einigen Runden schnell die Stärken der Grafik. Die Kurse sind ohne künstliche Effekthascherei gestaltet und nahe an ihre realen Vorbilder angelehnt. Die Bildrate bleibt stets stabil, hinzu kommen superdetaillierte, toll texturierte Wagenmodelle. Das ausgebuffte Schadensmodell verdient sich ebenfalls Lob – bauen Sie einen Unfall, sieht man das Ihrem Wagen unter Garantie an. Im Laufe eines Rennens verschmutzt sowohl die Strecke als auch das Blech Ihrer Kutsche. Ähnlich imposant ist die Klangkulisse: Sämtlichen Wagen wurden Original-Sounds verpasst, dementsprechend laut

und authentisch röhrt es aus Ihren Lautsprechern. Wechseln Sie die Fahrperspektive, passt sich der Motor-Sound an. Nicht minder stimmig ist der Boxenfunk, der in unserer Test-Version noch auf Englisch ertönte. Die fertige deutsche Version wird komplett lokalisiert ausgeliefert.

### Mut zum Detail

Die Detailverliebtheit der Simbin-Programmierer blitzt an allen Ecken und Enden auf. Jedes Rennen beginnt mit der obligatorischen Formationsrunde, die aber abgebrochen werden kann. Übungs- oder Qualifikationsrunden starten in der Boxengasse, vorbei an einem Safety Car. Das Wetter verhält sich dynamisch: So wechseln sich mitunter heftige Regengüsse und strahlende Sonne während eines Rennens ab. Viele Kleinigkeiten entdeckt man erst nach stundenlangem Spielen, teilweise gut versteckt in den Optionsmenüs. Sie dürfen sogar die Sitze Ihres Fahrzeugs in der Höhe justieren. Sinnvoll ist der Autopilot: Um nach einem ungewollten Ausflug ins Kiesbett Zeit zu sparen, drücken Sie die entsprechende Taste. Kurzerhand übernimmt das Programm für Sie die Steuerung und zeigt Ihnen, wie man die Ideallinie fährt.

Gelüftet es Ihnen trotz der cleveren KI-Gegner nach einem Duell mit menschlichen Piloten, wählen Sie den sehr guten Mehrspieler-Modus (LAN, Internet) für 24 Spieler.



### BENEDIKT PLASS

GTR ist für Rennspieler eine Offenbarung: Realismus pur, Top-Präsentation, Spitzensteuerung, clevere Gegner, famoses Streckendesign und ein starker Multiplayer-Modus – die Liste der Pluspunkte ließe sich fast endlos fortsetzen. Besonders gut gefällt mir die durchdachte Abstufung der Schwierigkeitsgrade und die Flut an Einstellungsmöglichkeiten, so kann man sich sein GTR nach eigenem Geschmack zurechtschneiden. Den Arcade-Modus spiele ich immer wieder mal zwischendurch, während mich der knallharte Simulations-Modus auch noch in Monaten fesseln wird.

### Wenig Drumherum

Zu bemängeln habe ich lediglich das fade Menüdesign. Außerdem hätte für meinen Geschmack ein optionaler Story-Modus à la DTM Racer Driver 2 nicht geschadet – das dürfte wahren Simulations-Fans aber ohnehin herzlich egal sein. Denn die freuen sich über das realistischste und schönste Rennspiel weit und breit!



»Neue Rennspiel-Referenz!«

Unser Gastautor Benedikt ist Experte für komplexe Sport- und Rennspiele sowie Taktikshooter. Er schreibt außer für uns auch für GamePro, Spiegel.de oder das Branchenblatt Gamesmarkt.

### PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Auch wenn Benedikt sicher recht hat, wenn er sagt, GTR mache sogar mit Tastatur Spaß, empfinde ich allein schon die Idee als Blasphemie. Das Brillante an dem Spiel ist doch, dass man die Strecken mit einem Force-Feedback-Lenkrad quasi ertasten kann. Jede noch so kleine Bodenwelle spüre ich, wenn ich mich über die gemeingefährliche Strecke von Spa kämpfe. Und ein Kampf ist es jedes Mal. Gegen eine ungemein fantastische Simulation.



»Ich spüre es!«

### DIE HEADTRACK-FUNKTION



Als erstes Rennspiel unterstützt GTR die »TrackIR«-Technologie von Natural Point. Der Headtracker ist ein per USB-Port angeschlossener Sensor, den Sie auf Ihrem Monitor platzieren. Anschließend pappen Sie sich einen kleinen Reflektor auf Ihre Stirn. Das Gerät erfasst ab sofort Ihre Kopfbewegungen und überträgt diese ins Spiel. Das hat den positiven Nebeneffekt, dass Sie sich frei im Cockpit umsehen und Kurven früher erkennen können. Nicht nur ein witziges, sondern auch nützliches Feature. Preis: ca. 190 Euro.

GTR RENNSPIEL		RELEASE (D)	
PUBLISHER	Simbin / Electronic Arts	RELEASE (D)	4.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 80 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT			
DTM Race Driver 2 (86, 06/04)	Tourenwagen-Simulation mit Story-Modus.	Nascar Racing 2003 Season (87, 04/03)	Schraubengenaue Simulation.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200+ AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	384 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	1 GB Festpl.	1 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900	Tastatur	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Spannende Online-, LAN- und Direct-IP-Rennen für 24 Spieler.  
 MODI Direkt-Duelle

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ klasse Schadensmodell + detaillierte Autos - 2D-Publikum <b>9 / 10</b>
SOUND	+ Original-Motorengeräusche + atmosphärischer Boxenfunk <b>9 / 10</b>
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade - kein Tutorial <b>9 / 10</b>
ATMOSPHÄRE	+ dichte Rennatmosphäre + passende Funkdurchsagen <b>9 / 10</b>
BEDIENUNG	+ präzise Steuerung mit Tastatur, Gamepad u. Lenkrad <b>10 / 10</b>
UMFANG	+ zehn Original-Strecken + 60 Autos mit eigenem Fahrmittel <b>7 / 10</b>
FAHRVERHALTEN	+ superrealistische, jederzeit nachvollziehbare Fahrphysik <b>10 / 10</b>
KI	+ extrem intelligente Kontrahenten + glaubwürdige Gegner <b>10 / 10</b>
TUNING	+ vielfältige Setup-Einstellungen - keine Tuning-Teile <b>8 / 10</b>
STRECKENDSIGN	+ GPS-vermessene Strecken + abwechslungsreiche Kurse <b>10 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 45 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: GRANDIOSER MOTORSPORT FÜR EINSTEIGER UND PROFIS.



- CD/DVD-Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK K86